



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KONTEN *MARKETING* UNTUK MENINGKATKAN  
TRACTION PADA APLIKASI QRUNGU BERDASARKAN  
USER PERSONA MENGGUNAKAN *PUSH NOTIFICATION***

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

**ILHAM AKBAR**

**11351100229**



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**2020**



## LEMBAR PERSETUJUAN

### ONTEN MARKETING UNTUK MENINGKATKAN *TRACTION* PADA APLIKASI QRUNGU BERDASARKAN *USER PERSONA* MENGUNAKAN *PUSH NOTIFICATION*

TUGAS AKHIR

Oleh

ILHAM AKBAR

11351100229

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 11 Agustus 2020

Pembimbing,

Reski Mai Candra, S.T., M.Sc.

NIP. 19860505 201503 1 006

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LEMBAR PENGESAHAN

# CONTENT MARKETING UNTUK MENINGKATKAN TRACTION PADA APLIKASI QRUNGU BERDASARKAN USER PERSONA MENGUNAKAN PUSH NOTIFICATION

### TUGAS AKHIR

Oleh

**ILHAM AKBAR**  
11351100229

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
di Pekanbaru, pada tanggal 11 Agustus 2020

Pekanbaru, 11 Agustus 2020

Mengesahkan,

Ketua Jurusan

**Dr. Elin Hacerani, S.T., M.Kom.**

NIP. 19810523 200710 2 003

**Dr. Ahmad Darmawi, M.Ag.**

NIP. 19660604 199203 1 004

### Dewan Penguji

Ketua : Jasril, S.Si., M.Sc.  
Sekretaris : Reski Mai Candra, S.T., M.Sc.  
Penguji I : Novriyanto, S.T., M.Sc.  
Penguji II : Febi Yanto, M.Kom.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan mengisi nama tanda peminjaman dan tanggal peminjaman.

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 29 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,

**ILHAM AKBAR**  
11351100229



UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillahhirobil'alamin. Berkat rahmat Allah Subhanahu wata'ala yang maha pengasih lagi maha penyayang akhirnya Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Alhamdulillah semoga ini menjadi awal yang baik bagi penulis dimasa depan. Aamiin ya rabbal'alamin.*

### **Tugas Akhir ini Penulis Persembahkan untuk:**

*Kedua orang tua saya, ayah dan ibu tercinta, begitu banyak kasih sayang serta do'a yang telah ayah dan ibu berikan . Tak pernah cukup aku membalas cinta dan kasih sayang ayah dan ibu kepadaku. Semoga kelak aku dapat menjadi anak yang berbakti dan dapat membanggakan ayah dan ibu tercinta. Aamiin ya rabbal'alamin.*

*Dan terima kasih buat sahabat- sahabat yang telah memberikan dukungan semangat dan motivasi serta do'a untuk selalu berjuang menuju masa depan yang lebih baik.*

UIN SUSKA RIAU



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# KONTEN *MARKETING* UNTUK MENINGKATKAN *TRACTION* PADA APLIKASI QRUNGU BERDASARKAN *USER PERSONA* MENGGUNAKAN *PUSH NOTIFICATION*

**ILHAM AKBAR**

**11351100229**

Tanggal Sidang : 29 Juli 2020

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

## **ABSTRAK**

Qrungu merupakan sebuah aplikasi sosial media yang berbasis suara. Qrungu menyediakan fitur dimana *user* dapat mengirim pesan suara ke publik dengan durasi 30 detik. *User* juga dapat membalas pesan suara yang disukai dipublik. Dengan tujuan, *user* dapat saling bercerita pada aplikasi Qrungu. Berdasarkan data aktivitas *user* seperti jumlah data percakapan, jumlah *install* aplikasi, jumlah data *story*-pun selalu mengalami penurunan dari Januari hingga Maret. Menurut penjelasan dari *developer* Qrungu. Semakin sedikit *story* dalam seminggu, maka semakin sedikit pula aktivitas *user* dalam hal ini ialah aktivitas percakapan *user* di Qrungu. Konten *marketing* merupakan suatu strategi pemasaran dimana kita merencanakan, mendistribusikan, dan membuat konten yang mampu menarik audiens yang tepat sasaran, lalu mendorong mereka menjadi *customer*. Dimana content marketing memiliki 2 tujuan yang penting yaitu menarik audiens serta mendorong audiens menjadi *customer*. *Push notification* merupakan teknologi pengiriman informasi berupa notifikasi dari penyedia informasi (*server*) ke sebuah perangkat (*client*) secara otomatis. Penelitian ini menggunakan metode penyelesaian masalah berupa identifikasi masalah kemudian mencari *user persona*, wawancara, kemudian masuk ketahap penyusunan konten *marketing* yang akan di push nantinya menggunakan *push notification* ke *user* Qrungu.

**Kata kunci:** *User experience, User interface, Push notification, Content marketing, System usability scale.*



# MARKETING CONTENT TO IMPROVE TRACTION IN QRUNGU APPS BASED ON USER PERSONNEL USING PUSH NOTIFICATION

**ILHAM AKBAR**

**11351100229**

*Date of Final Exam : July 29<sup>st</sup>, 2020*

*Informatic Engineering Departement*

*Faculty of Science And Technology*

*State Islamic University Of Sultan Syarif Kasim Riau*

## **ABSTRACT**

*Qrungu is a voice-based social media application. Qrungu provides a feature where users can send voice messages to the public with a duration of 30 seconds. Users can also reply to voice messages that are liked in the public. With the aim, users can tell each other on the Qrungu application. Based on user activity data such as the number of conversation data, the number of installed applications, the number of story data has always decreased from January to March. According to the explanation from the developer Qrungu. The fewer stories in a week, the less user activity in this case is user conversation activity in Qrungu. Content marketing is a marketing strategy where we plan, distribute, and create content that is able to attract the right target audience, then encourage them to become customers. Where content marketing has 2 important goals, namely attracting the audience and encouraging the audience to become customers. Push notification is an information delivery technology in the form of notification from an information provider (server) to a device (client) automatically. This study uses a problem-solving method in the form of problem identification then looking for user personas, interviews, then entering the stage of preparing marketing content which will be pushed later using push notifications to Qrungu users.*

**Keywords:** *User experience, User interface, Push notification, Content marketing, System usability scale.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalammu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.*

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Shalawat beserta salam tak lupa pula penulis sampaikan kepada junjungan kita yakni Nabi Besar Muhammad SAW yang merupakan teladan baik yang patut dicontoh bagi seluruh umat manusia di muka bumi ini agar dapat selamat di dunia dan di akhirat.

Pada Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Konten *Marketing* Untuk Meningkatkan *Traction* Pada Aplikasi *Qrungu* Berdasarkan *User Persona* Menggunakan *Push Notification*” ini sesungguhnya banyak terdapat kendala saat ingin membuatnya, mulai dari topik yang susah ditentukan hingga kendala waktu dalam pengerjaan.

Dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini penulis dibantu oleh berbagai pihak yang terus menyemangati dan memberi masukan-masukan yang sangat membantu penulis. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyitno, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Ahmad Darmawi, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dr. Elin Haerani, S.T, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Reski Mai Candra, S.T, M.Sc, selaku pembimbing tugas akhir jurusan, yang senantiasa dalam membimbing serta memberikan bantuan dalam mengumpulkan data, pembuatan aplikasi, memberikan kelancaran serta dukungan motivasi dalam pengerjaan Tugas Akhir.
5. Bapak Novriyanto, S.T, M.Sc, selaku penguji 1 yang banyak sekali memberikan saran dalam pengerjaan Tugas Akhir agar menjadi lebih baik.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Febi Yanto, M.Kom, selaku penguji 2 yang banyak sekali memberikan saran dalam pengerjaan Tugas Akhir agar menjadi lebih baik.
7. Bapak Iwan Iskandar, M.T, selaku Pembimbing Akademis penulis yang telah memberikan saran dalam pengerjaan Tugas Akhir.
8. Bapak dan Ibu dosen TIF yang telah memberikan pengetahuan kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, dan kecerdasan intelektual kepada penulis.
9. Kedua Orang Tua penulis, Bapak (H. Abbas. T ( Alm )) dan Ibuk (Sitti Rahmah (Almh)), yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, pengorbanan, dan doa tulus yang tidak ternilai yang akan selalu penulis butuhkan kapanpun dan dimanapun.
10. Kepada saudara kandung, M. Tang, M. Yunus, M. Yusuf, M. Idris, Rosnah, yang tiada henti memberikan dukungan, motivasi, kekuatan dan doa yang tulus kepada penulis.
11. Kepada seluruh keluarga, yang tiada henti memberikan dukungan, motivasi, kekuatan dan doa yang tulus kepada penulis.
12. Kepada Istriku ( Nurfadillah ) yang setia menemani, memberi support dan doa dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Untuk teman-teman seperjuangan Kelas I (I Class 2013) yang tidak bisa penulis sebutkan nama satu persatu yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam suka maupun duka.

Semoga segala kebaikan, kesabaran dan keikhlasan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ganjaran rahmat dan pahala dari Allah SWT. Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan sebab kesempurnaan hanya milik Allah dan manusia adalah tempatnya salah dan lupa. Oleh sebab itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan pada penulisan laporan selanjutnya. Kritik dan saran dapat dikirim ke [ibrahim.akbar@students.uin-suska.ac.id](mailto:ibrahim.akbar@students.uin-suska.ac.id). Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin YRA.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah .....	I-4
1.3 Batasan Masalah.....	I-5
1.4 Tujuan.....	I-5
1.5 Sistematika Penulisan.....	I-5
BAB II LANDASAN TEORI.....	II-1
2.1 User Interface .....	II-1
2.2 User Experience .....	II-1
2.3 Kontent Marketing.....	II-2
2.4 User Persona.....	II-3
2.5 Push Notification .....	II-5





2.6 Mobile Apps.....	II-7
2.7 Media Sosial .....	II-7
2.8 System Usability Scale.....	II-8
2.9 Qrungu Application .....	II-9
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>III-2</b>
3.1 Alur Penelitian.....	III-2
3.2 Identifikasi Masalah .....	III-2
3.3 Studi Pustaka .....	III-2
3.4 Perumusan Masalah.....	III-2
3.5 User Interviews.....	III-2
3.6 Membuat Persona Pengguna .....	III-2
3.7 Penyusunan Konten Marketing .....	III-2
3.8 Implementasi .....	III-2
3.9 Pengujian SUS.....	III-2
3.10 Kesimpulan dan Saran.....	III-3
<b>BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>IV-2</b>
4.1..Analisa Aplikasi.....	IV-2
4.1.1 Tampilan <i>splash screen</i> .....	IV-2
4.1.2 Tampilan Login .....	IV-2
4.1.3 Tampilan <i>Home</i> .....	IV-3
4.1.4 Tampilan <i>profile page</i> .....	IV-4
4.1.5 Tampilan buat cerita baru .....	IV-4
4.1.6 Tampilan <i>message</i> .....	IV-5
4.1.7 Tampilan percakapan.....	IV-6
4.2. User interviews.....	IV-7
4.3 User Persona .....	IV-7

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2.1 . Nama dan foto.....IV-8

4.3..Penyusunan Konten Marketing..... IV-12

**BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... V-1**

5.1 Implementasi ..... V-2

5.1.1 Open firebase..... V-2

5.1.2 Cloud Messaging ..... V-2

5.1.3 *New Notifications* ..... V-3

5.1.4 Notifications ..... V-3

5.1.5 Target..... V-4

5.1.6 Scheduling ..... V-4

5.1.7 *Conversion Events* ..... V-5

5.1.8 *Additional Options*..... V-5

5.2 Pengujian SUS..... V-7

5.2.1 Lembar Pengujian Usability ..... V-9

5.2.2 Perhitungan skor SUS..... V-12

**BAB VI PENUTUP ..... VI-1**

6.1 Kesimpulan..... VI-1

6.2 Saran ..... VI-2

**DAFTAR PUSTAKA ..... xvii**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

### Halaman

1.1	Pengguna aktif harian, mingguan dan bulanan. ....	I-1
2.1	Elemen <i>User Experience</i> .....	II-2
2.2	Push Notification di Bukalapak .....	II-6
3.1	<i>Metode Penelitian</i> .....	III-2
4.1	Grafik jumlah user aktif pada Januari 2020 – Maret 2020 .....	IV-2
4.2	<i>Screenshot splash screen</i> aplikasi Qrungu.....	IV-2
4.3	<i>Screenshot halaman login</i> Qrungu .....	IV-2
4.4	<i>Screenshot halaman home</i> aplikasi Qrungu .....	IV-3
4.5	<i>Screenshot halaman profile page</i> .....	IV-4
4.6	<i>Screenshot halaman buat cerita baru</i> .....	IV-4
4.7	<i>Screenshot tampilan message</i> .....	IV-5
4.8	<i>Screenshot tampilan percakapan</i> .....	IV-6
4.9	User Persona 1 .....	IV-9
4.10	User Persona 2 .....	IV-10
5.1	Flowchart <i>push notifications</i> .....	V-1
5.2	Home <i>firebase console</i> .....	V-2
5.3	Tampilan <i>Cloud Messaging</i> .....	V-2
5.4	Tampilan <i>New Notifications</i> .....	V-3
5.5	Tampilan <i>input</i> pesan notifikasi.....	V-3
5.6	Tampilan <i>input data target</i> .....	V-4
5.7	Tampilan <i>scheduling</i> .....	V-4
5.8	Tampilan <i>conversion events</i> .....	V-5
5.9	Tampilan <i>additional options</i> .....	V-5
5.10	Implementasi konten marketing menggunakan <i>push notification</i> . ....	V-6
5.11	Kategori Skor Pengujian SUS.....	V-14
6.1	<i>Traction Users</i> Qrungu .....	VI-1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penelitian Terkait .....	II-9
5.1 Jawaban Pengujian SUS .....	V-8
5.2 Data Kuisioner Responden .....	V-12
5.3 Perhitungan Pengujian SUS .....	V-13



UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Traction Aplikasi Qrungu Januari Hingga Maret 2019i .....	A-1
B. Grafik Pertumbuhan Aplikasi Qrungu .....	B-1
C. Lembar Kuesioner <i>Usability</i> .....	C-1



UIN SUSKA RIAU



# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi (Laughey, 2007; McQuail, 2003). Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses social (Mulawarman & Nurfitri, 2017). Salah satu aplikasi sosial yang sedang berkembang adalah Qrungu.

Qrungu merupakan sebuah aplikasi sosial media yang berbasis suara. Qrungu menyediakan fitur dimana *user* dapat mengirim pesan suara ke publik dengan durasi 30 detik. *User* juga dapat membalas pesan suara yang disukai dipublik. Dengan tujuan, user dapat saling bercerita pada aplikasi Qrungu.

Berdasarkan data aktivitas *user* di Qrungu dari Januari hingga Maret 2019 menunjukkan aktivitas yang selalu menurun. Dapat dilihat pada grafik dibawah:



Gambar 1. 1 Pengguna aktif harian, mingguan dan bulanan.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut data lainnya seperti jumlah data percakapan, jumlah *install* aplikasi, jumlah data *story*-pun selalu mengalami penurunan dari Januari hingga Maret. Menurut penjelasan dari *developer* Qrungu, hal ini terjadi karena dampak dari semakin sedikit *story* yang di *post user*. Semakin sedikit *story* dalam seminggu, maka semakin sedikit pula aktivitas *user* dalam hal ini ialah aktivitas percakapan *user* di Qrungu. Menurut *developer* juga, perlu adanya strategi agar *user* tetap aktif dalam platform Qrungu ini. Salah satu cara yang bisa dilakukan ialah dengan berfokus pada konten *marketing*.

Konten *marketing* merupakan suatu strategi pemasaran dimana kita merencanakan, mendistribusikan, dan membuat konten yang mampu menarik audiens yang tepat sasaran, lalu mendorong mereka menjadi *customer*. Dimana content marketing memiliki 2 tujuan yang penting yaitu menarik audiens serta mendorong audiens menjadi customer (Limandono & Dharmayanti, 2018).

Push *notification* merupakan teknologi pengiriman informasi berupa notifikasi dari penyedia informasi (*server*) ke sebuah perangkat (*client*) secara otomatis (Hansen, Sato, & Ruedy, 2012). Pemberitahuan push dirancang untuk membawa pengguna kembali ke aplikasi atau produk. Tanpa pemberitahuan push, beberapa pengguna mungkin tidak pernah membuka kembali aplikasi. Notifikasi yang didapat oleh client adalah berupa notifikasi judul berita dan tautan berita. Sistem kerja dari teknologi ini mengirimkan notifikasi dengan cara langsung mengirimkan notifikasi dari *server* ke *client* tanpa harus diminta oleh client terlebih dahulu (Brüstel, Preuss, Schwenke, & Wieczorek, 2012). Mekanisme pengiriman notifikasi ini diatur dalam suatu layanan yang disebut push service. Dengan menggunakan teknologi ini, pengguna perangkat tidak perlu membuka situs atau aplikasi secara berkala untuk mendapatkan berita terbaru. Jika ada berita terbaru dari situs atau aplikasi tersebut maka pengguna perangkat akan langsung mendapatkan notifikasi bahwa ada berita terbaru dari situs atau aplikasi tersebut (Brüstel et al., 2012).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Anger Dillah yaitu *push notification* telah digunakan secara masif di berbagai perangkat termasuk desktop. Pengembang juga telah menggunakan berbagai layanan notifikasi yang disediakan oleh berbagai penyedia salah satunya google firebase cloud messaging. Namun

pengembangan notifikasi pada aplikasi web cenderung lebih sedikit dibandingkan dengan aplikasi native. Penelitian ini dilakukan dengan membangun aplikasi pada web dan native kemudian membandingkan waktu proses dalam pengiriman notifikasi dari keduanya. Dalam praktiknya, besar data divariasi hingga mencapai batas dari kapasitas yang dimiliki oleh masing-masing aplikasi. Disamping itu, pengujian dilakukan hingga 100 kali pengiriman notifikasi secara beruntun untuk mengamati adanya penundaan pengiriman, hubungan antara besar variasi data dengan waktu pengiriman, serta berapa lama rata-rata waktu pemrosesan yang dibutuhkan oleh masing-masing aplikasi baik web maupun Android dalam satu kali pengiriman. Hasil dari penelitian menunjukkan platform Android dan mobile Android mampu menangani 10 baris notifikasi secara langsung, sedangkan desktop web (chrome) hanya dapat menangani 3 baris notifikasi. Notifikasi diterima oleh setiap perangkat dengan mekanisme antrian first in first out. Payload maksimal pada Android mencapai 3810 karakter sedangkan aplikasi web mencapai 3695. Aplikasi web memiliki performa yang memenuhi kriteria sebagai aplikasi berbasis push notification (KLI & Prastowo, 2018).

Pada penelitian terdahulu oleh martini dan nugroho, (2012) menyatakan bahwa smartphone merupakan alat yang unik dan bersifat personal sehingga cocok untuk di terapkan dalam strategi marketing.

Selanjutnya pada penelitian Sahni, Wheeler dan Chintaguna menyatakan bahwa digital marketing dalam hal ini email marketing dapat meningkatkan penjualan hingga 31%, dan dijelaskan pula bahwa judul pada email sangat berpengaruh terhadap tindakan orang untuk membukanya hingga 20% peningkatan.

Berdasarkan hasil dari penelitian Taylor (2014) menunjukkan bahwa content marketing dengan menggunakan push notification sangat baik hasil nya, terlihat dari aksi pengguna yang menanggapi notification hingga 50%.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Siddik dan Akmal Nasution yaitu Perancangan Aplikasi Push Notification berbasis android dimana pada implementasinya Push Notification dapat dimanfaatkan dalam berbagai keperluan sehari-hari misalnya untuk monitoring absensi, update berita terbaru, dan sebagainya. Aplikasi yang akan dirancang adalah sebuah aplikasi yang dapat

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengirim Push Notification yang nantinya akan dapat dikembangkan di berbagai bidang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kurangnya pengetahuan dalam memberikan informasi secara real time, berakibat informasi yang tersampaikan tidak up-to-date, sehingga dalam berbagai situasi dan kondisi informasi yang diberikan telah usang. Push Notification salah satu layanan yang dapat menjawab masalah tersebut sehingga tidak ada lagi informasi yang terbaru tidak tersampaikan, dengan penggunaan layanan ini setiap terjadi update informasi maka akan langsung terkirim sebagai pesan notification, sehingga informasi yang terbaru tidak akan terlewatkan.

Pada penelitian Anindito, (2012) dijelaskan bahwa teknologi push notification yang digunakan adalah Cloud to Device Messaging (C2DM), dimana dalam prosesnya membutuhkan 3 komponen yaitu perangkat mobile, third-party application server dan C2DM Server.

Santoso, (2014) dijelaskan bahwa teknologi push notification yang digunakan adalah Google Cloud Messaging dimana dalam prosesnya menggunakan MySQL untuk databasenya dan menggunakan PHP untuk menjalankan web server. Sehingga perlu membuat Script PHP untuk aplikasi web servernya. Pada penelitian Boedijono, dkk (2015) dijelaskan bahwa teknologi push notification yang digunakan adalah Google Cloud Messaging, dimana dalam prosesnya peneliti menggunakan jasa server untuk push notification milik pushwoosh. Pushwoosh adalah penyedia jasa push notification berbayar untuk berbagai macam keperluan. Pushwoosh membutuhkan API key dari Google Cloud Messaging untuk dapat mengirimkan notifikasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya dan penelitian terdahulu, maka pada tugas akhir ini penulis akan mengangkat sebuah judul yakni “**Konten Marketing untuk meningkatkan traction pada aplikasi Qrungu menggunakan Push Notification** ” Dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas pengguna pada aplikasi Qrungu.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, didapatkan perumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :





## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diararag mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararag mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bagaimana meningkatkan aktivitas pengguna dalam menggunakan aplikasi Qrungu?

Bagaimana mengukur tingkat kepuasan pengguna berdasarkan indikator *user experience* terhadap aplikasi Qrungu?

Bagaimana membangun prototype dalam pengimplementasian *push notification* pada aplikasi Qrungu?

## Batasan Masalah

Agar perencanaan penelitian ini jelas dan terarah kedepannya maka penulis ingin memberikan batasan masalah. Pada perencanaan penelitian ini penulis sajikan:

1. Hanya berfokus pada konten strategi.
2. Jumlah karakter untuk notifikasi di mobile android dibatasi maksimal 10 baris.
3. Jumlah persona yang digunakan adalah 2 persona user yang mewakili.
4. Pengujian dilakukan dengan cara *testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS), dengan total 10 pertanyaan.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk meningkatkan *traction user* dalam menggunakan aplikasi Qrungu.
2. Mendapatkan hasil indikasi user yang mempengaruhi peningkatan *traction user*.
3. Mengimplemenasikan *push notification* dengan konten marketing pada aplikasi Qrungu.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang di urutkan menjadi beberapa bagian subbab diantaranya :



## BAB I Pendahuluan

Bab berikut ini membahas tentang gambaran umum dari isi tugas akhir yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan.

## BAB II Landasan Teori

Bab berikut ini membahas tentang teori-teori umum yang berhubungan dari tugas akhir ini.

## BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang kerangka penelitian, menguraikan langkah-langkah yang dilakukan dalam penyelesaian penelitian ini.

## BAB IV Analisa dan Perancangan

Bab ini menjelaskan mengenai analisa masalah dan pemecahannya serta penyusunan konten marketing pada *push notification*.

## BAB V Implementasi dan Pengujian

Bab ini menjelaskan tentang penerapan konten *marketing* pada aplikasi Qrungu berdasarkan data *user persona* serta pengujian terhadap dampaknya terhadap *traction*.

## BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan bab penutup, yang berisi kesimpulan dari pembahasan keseluruhan bab serta saran-saran yang berguna untuk kemajuan tingkat kepuasan pengguna terhadap penggunaan aplikasi.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 User Interface

Dalam sebuah sistem komputer memiliki tiga aspek yaitu perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan manusia (brainware) yang saling terkait dan berhubungan. User interface atau antarmuka pengguna menggunakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Interface adalah sebuah tempat dimana interaksi antara pengguna dan sistem pada antarmuka pengguna adalah pengoperasian dan control sistem operasi efektif dan umpan balik dari sistem operasi yang membantu operator membuat keputusan operasional.

Contoh-contoh dari konsep luas User Interface ini termasuk aspek interaktif dari sistem operasi komputer, alat-alat, kontrol operator mesin berarti control proses. Pertimbangan desain berlaku ketika membuat antarmuka pengguna yang berkaitan atau melibatkan disiplin-disiplin ilmu (Allen et al., 1993).

#### 2.2 User Experience

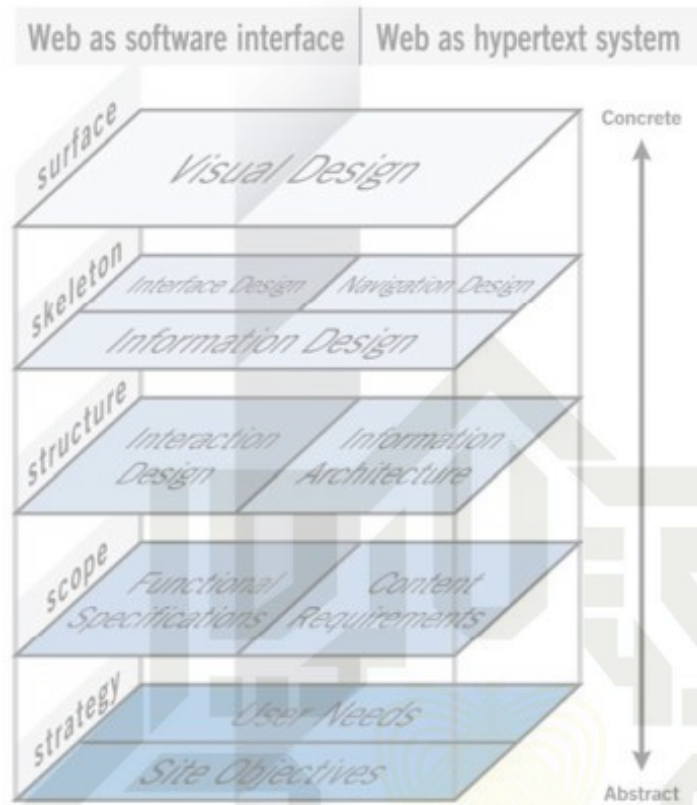
*User Experience* merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada perancangan pengalaman yang timbul dari produk tertentu. Untuk merancang sebuah pengalaman, berarti merencanakan tindakan, yang harus menghasilkan perubahan yang direncanakan dalam perilaku dari kelompok sasaran saat berinteraksi dengan produk tersebut (Treder, 2013).

Jesse James Garrett dalam bukunya *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*, menciptakan sebuah model untuk menjelaskan elemen dari User Experience (James, 2002).



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2. 1 Elemen *User Experience*

Garrett membagi diagramnya menjadi 5 proses yaitu: bidang strategi, bidang lingkup, bidang struktur, bidang rangka, dan bidang permukaan. Bidang strategi (*strategic plane*) menjadi platform dari pembentukan cetak biru *experience*. Di sini dirumuskan semua objektif yang ingin dicapai dari proses pembentukan *experience*, baik dari sisi kebutuhan pengguna maupun produsen komunikasi.

## 2.3 Kontent Marketing

Konten *marketing* sendiri merupakan suatu strategi pemasaran dimana kita merencanakan, mendistribusikan, dan membuat konten yang mampu menarik audiens yang tepat sasaran, lalu mendorong mereka menjadi *customer* (Limandono, 2018).

Di era digital ini isi konten dari sebuah pesan sangatlah penting. Content marketing sendiri merupakan suatu strategi pemasaran dimana kita merencanakan, mendistribusikan, dan membuat konten yang mampu menarik audiens yang tepat sasaran, lalu mendorong mereka menjadi *customer*. Dimana content marketing memiliki 2 tujuan yang penting yaitu menarik audiens serta mendorong audiens



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi customer. Content marketing dapat menarik konsumen dengan menciptakan suatu *engagement* antara *customer* (Limandono & Dharmayanti, 2018) melalui *sharing content* dan kreatifitas suatu isi konten dengan isi yang relevan, penuh arti, bernilai dan mampu menjadi inspirasi bagi calon customer suatu perusahaan.

Content Marketing merupakan suatu strategi pemasaran untuk mendistribusikan, merencanakan serta membuat suatu isi konten yang menarik dengan tujuan untuk menarik target pasar serta mendorong mereka menjadi customer suatu perusahaan. Dimana content marketing memiliki 5 dimensi (Rowley, 2008).

#### 1. Reader Cognition

suatu tanggapan dari suatu customer mengenai isi konten suatu perusahaan apakah konten tersebut mudah dipahami maupun dicerna termasuk interaksi visual, audible, maupun kinesthetic diperlukan untuk menjangkau semua pembaca.

#### 2. Sharing Motivation

suatu hal yang sangat penting di dalam dunia sosial ini. Ada beberapa alasan suatu perusahaan berbagi konten. Selain itu meningkatkan value perusahaan, menciptakan identity perusahaan, namun juga untuk memperluas jaringan pasar mereka.

#### 3. Persusasion

Dimana suatu konten dapat menarik konsumen untuk datang dan terdorong untuk menjadi customer

#### 4. Decision Making

Setiap individu memiliki hak untuk mengambil suatu keputusan. Terkadang suatu keputusan di pengaruhi oleh kepercayaan terhadap suatu perusahaan, fakta yang ada, serta emosi yang timbul

#### 5. Factors

Faktor – faktor lain juga turut mempengaruhi konten yang disajikan seperti perusahaan teman maupun keluarga.

### User Persona

*User persona* adalah salah satu *tools* yang berharga dalam pengerjaan proyek *User Experience*. *Persona* memungkinkan seluruh *design* dan *development* *team* untuk menjaga *user story* yang simpel. *Tools* ini menghasilkan produk yang



lebih baik kepada *user* dan kemungkinan besar proyek akan berhasil (Wehner et al., 2016).

Ada beberapa tipe *persona* yang digunakan dalam *customer* dan *user focused business*. Dua tipe ini sangat berguna untuk *user experience designers*, yaitu *the proto-persona* dan *the user-persona*.

#### 1. The Proto-Persona

*Persona* ini dibuat ketika tidak ada sumber untuk dilakukannya penelitian *user* dan berdasarkan penelitian apapun yang didapat dari sumber lain, yang diperkirakan kepada siapa *team* bekerja. *The proto-persona* tidak terlalu berguna dibandingkan *the user-person*, tetapi lebih baik daripada tidak ada sama sekali.

#### 2. The User-Persona

*Persona* ini adalah *persona* yang paling umum untuk digunakan oleh para *user experience designer*. Isinya adalah cerita singkat dari *user's goals*, *behaviours*, dan *pain points*. *The user-persona* dibuat dengan *user research*.

Kedua tipe *persona* menceritakan apa yang dilakukan oleh orang tersebut, mengapa dilakukan oleh orang tersebut, dan apa yang diinginkan dari sebuah produk. *Persona* ada untuk mengkomunikasikan *guideline* dari apa yang seharusnya menjadi akhir dari *user experience*.

Sebuah *user persona* harus:

- Menjelaskan observasi dari penelitian
- Fokus pada sekarang dan tidak pada apa yang akan terjadi di masa yang akan datang.
- Realistis dan tidak menjunjung perilaku atau keinginan
- Membantu menetapkan dasar dari tugas *user experience*

*Persona* juga harus membantu dalam pemahaman tentang *user* itu sendiri:

- Isi dalam produk yang akan digunakan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Perilaku *user* saat itu
- c. Sikap *user* pada umumnya
- d. Keinginan/kebutuhan dari produk yang didesain
- e. Kesulitan *user* untuk mengatasi situasi saat itu
- f. Tujuan *user*

Ada 4 *key uses* dari *persona* dalam desain produk, yaitu:

- a. *Persona* digunakan untuk validasi keputusan yang dibuat oleh *design team*
- b. *Persona* digunakan untuk mengembangkan prioritas ketika adanya konflik ide dalam sumber atau waktu
- c. *Persona* harus ada ketika sesi *ideation* untuk bekerja sebagai sumber inspirasi dan untuk menetapkan dasar yang berfokus kepada *user*
- d. *Persona* harus menjadi referensi ketika ide dikritik atau *iterations* produk

*User persona* merupakan *tools* yang sangat efektif bagi para *user experience designer*. *Persona* memungkinkan *project team* untuk fokus kepada *user's requirements* dan *needs* dan mengerti akhir dari *expected outcomes* dari *design project*.

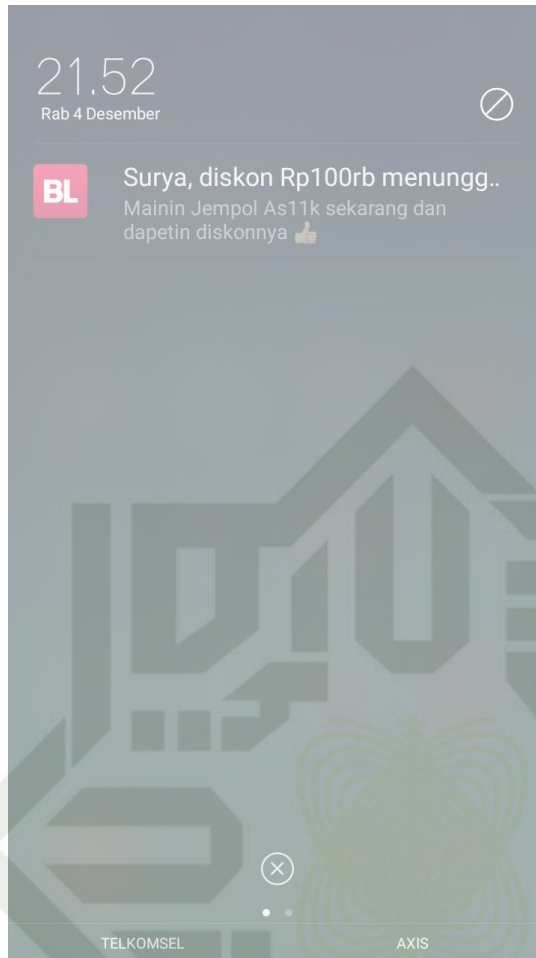
## 2.5 Push Notification

Push notification termasuk ke dalam kategori dari model komunikasi internet, berdasarkan cara mempublikasikan/berlangganannya klien tidak harus menyetujui atau merequest dari server pusat untuk mendapatkan suatu informasi. Tidak seperti skenario tradisional (pull) dimana klien harus merequest setiap kali ingin mendapatkan informasi dari sistem. Secara umum, push notification dikirimkan melalui Push Notification Service (PNS) yang spesifik untuk setiap platform: seperti Apple Push Notification Service (APNs) untuk Apple, Google Cloud Message (GCM) untuk Android, dan Microsoft Push Notification Service (MPNS) untuk Windows Phone. Namun algoritma untuk tiap PNS sama (Bell, Bleau, & Davey, 2011).

Berikut ini adalah contoh push notification:

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Gambar 2. 2 Push Notification di Bukalapak**

Menurut gambar 2.2 diatas dapat kita simpulkan bahwa proses dalam *push notification* berupa konten marketing yang menarik *user* agar mengakses aplikasi dan melakukan transaksi pembelian melalui aplikasi Bukalapak.

Proses pengiriman konten marketing berupa *push notification* yang dilakukan berdasarkan gambar 2.2 diatas tidak dilakukan secara random. Namun terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu riset terhadap *user*, memahami kebiasaan *user*, dan juga konten disesuaikan pada momen tertentu yang membuat *user* menjadi tertarik untuk melakukan *task* melalui aplikasi, pada kasus ini aplikasi *e-commerce* yaitu melakukan transaksi pembelian melalui aplikasi ini sendiri.



## 2.6 Mobile Apps

Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang telah dirancang khusus untuk platform mobile (misalnya iOS, android, atau windows mobile). Dalam banyak kasus, aplikasi mobile memiliki user interface dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh *platform mobile*, interoperabilitas dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi, dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi dengan cara yang paling cocok untuk *platform mobile*. Selain itu aplikasi *mobile* menyediakan kemampuan penyimpanan persisten dalam *platform* (Harrison et al., 2017).

Aplikasi *mobile* juga merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi di dunia. Aplikasi yang dulunya hanya untuk perangkat komputer, sekarang ini sudah ada aplikasi untuk perangkat genggam seperti PDA atau telepon selular. Aplikasi *mobile* sangat mudah untuk didapatkan melalui *Play Store* dari berbagai *platform* (iOS, Android, BlackBerry, atau *Windows Phone*) (Godwin-Jones, 2011).

## 2.7 Media Sosial

Media sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul - simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu tipe relasi spesifik atau lebih, seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain - lain (Parra-López, Bulchand-Gidumal, Gutiérrez-Taño, & Díaz-Armas, 2011). Layanan yang dihadirkan oleh masing - masing website jejaring sosial berbeda - berbeda. Hal inilah yang merupakan sebuah ciri khas dan juga keunggulan masing - masing *website* jejaring sosial. Tetapi umumnya layanan yang ada pada jejaring sosial adalah *chatting*, *email*, berbagi pesan (*messaging*), berbagi video dan atau foto, forum diskusi, blog dan lain - lain (Kindarto, 2010).

Menurut Lometti, Reeves, dan Bybee penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari tiga hal, yaitu:

- a. Jumlah waktu, hal ini berkaitan dengan frekuensi, intensitas, dan durasi yang digunakan dalam mengakses situs;

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Isi media, yaitu memilih media dan cara yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik.
- c. Hubungan media dengan individu dalam penelitian ini adalah keterkaitan pengguna dengan media sosial.

Media sosial sendiri didefinisikan sebuah media online, dengan para 3 penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content* (Rakestraw, Eunni, & Kasuganti, 2013).

Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial. Sosial media menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Blog, Twitter, Facebook, Instagram, Path, dan Wikipedia. Definisi lain dari sosial media juga di jelaskan oleh Van Dijk media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial (Nasrullah, 2017).

### 2.8 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan metode pengujian usability suatu sistem secara sederhana dengan sepuluh skala yang memberikan pandangan secara menyeluruh dari evaluasi tujuan kebergunaan. SUS berupa skala Likert yang sederhana dengan responden diharuskan menjawab tingkat kesetujuan dan ketidaksetujuan dalam skala 5 atau 7 poin. SUS dapat dipercaya, skala usability dengan biaya rendah yang dapat digunakan untuk pengujian sistem usability secara global.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

System Usability Scale (SUS) menghasilkan satu nomor mewakili ukuran tanggapan dari kegunaan keseluruhan dari Sistem yang dipelajari. Perhatikan bahwa skor untuk setiap item yang tidak bermakna pada mereka sendiri. Untuk menghitung skor SUS, sum pertama kontribusi skor dari setiap item. Setiap item kontribusi skor akan berkisar dari 0 sampai 4. Untuk item 1,3,5,7, dan 9 kontribusi skor adalah skala posisi dikurangi 1. Untuk item 2,4,6,8 dan 10, kontribusi adalah 5 minus posisi skala. Kalikan jumlah nilai sebesar 2,5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan SU. Skor SUS memiliki berbagai 0 sampai 100 (Brooke, 1996).

### 2.9 Qrungu Application

*Qrungu* adalah sebuah aplikasi social media yang berbasis suara. *Qrungu* menyediakan fitur dimana *user* dapat mengirim pesan suara ke *public* dengan durasi 30 detik. *User* juga dapat membalas pesan suara yang disukai dipublik. Fitur lainnya yang disediakan oleh *qrungu user* dapat mengetahui berapa orang yang membalas cerita mereka dan melewati cerita. Saat ini *user qrungu* total keseluruhan 200 *user*.

**Tabel 2. 1 Penelitian Terkait**

No	Tahun	Judul	Nama Peneliti	Metode	Kesimpulan
1	2018	PERANCANGAN APLIKASI PUSH NOTIFICATION BERBASIS ANDROID	Mohd. Siddik dan Akmal Nasution	PUSH NOTIFICATION	Berbasarkan data tersebut pengembangan aplikasi Push Notification ini diterapkan pada Sistem Operasi Andoid sebagai pangsa pasar terbesar saat ini.
2	2015	IMPLEMENTASI PUSH NOTIFICATION PADA INFORMASI PERKULIAHAN DAN KEGIATAN MAHASISWA BERBASIS ANDROID	Jefferson Setiawa, Edy Kristiant dan Fredicia	PUSH NOTIFICATION	Berdasarkan hasil kuesioner, responden merasakan aplikasi ini berguna untuk menunjang perkuliahannya.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau	Tahun	Judul	Nama Peneliti	Metode	Kesimpulan
3	2016	PENGEMBANGAN APLIKASI DENGAN FITUR PUSH NOTIFICATION UNTUK Mendukung Pendistribusian Informasi di Fakultas	Monica Wangsaputra, Kusno Prasetya, Hery, Andree E. Widjaja	PUSH NOTIFICATION	Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis web dan mobile Android yang berguna untuk memfasilitasi pendistribusian informasi kepada mahasiswa dengan lebih baik berupa pengumuman aktual sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam waktu singkat serta dengan fitur push notification.
4	2015	RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE NOTIFIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintahan	Muhammad Irsan	Push Notification	Setelah dilakukan analisis dan pengujian terhadap Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android untuk mendukung Kinerja di Instansi Pemerintahan, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi dapat memberitahukan informasi-informasi perkantoran seperti acara, kegiatan maupun rapat kepada para user atau pegawai yang dikirim melalui webserver ke aplikasi client
5	2012	PUSH NOTIFICATION UNTUK LAYANAN PESAN ANTAR BARANG ATAU JASA	Stefanus Diptya Adeshya Anindito	Cloud to Device Messaging (C2DM), MySQL	Pembangunan aplikasi android untuk layanan pesan antar barang atau jasa berbasis lokasi dan teknologi push notification

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau	State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau				
	Tahun	Judul	Nama Peneliti	Metode	Kesimpulan
	2014	PUSH NOTIFICATION INFORMASI PERKULIAHAN	Agus Santoso	Google Cloud Messaging (GCM), MySQL	Pembuatan Aplikasi Mobile Broadcast Informasi Perkuliahan Berbasis Android

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### Alur Penelitian

Alur penelitian merupakan tahapan untuk merincikan teknik dalam melakukan penelitian, serta sebagai acuan sehingga dapat mencapai tujuan tertentu. Alur penelitian berisi kerangka kerja penelitian terstruktur mulai dari tahap awal penelitian hingga mendapatkan hasil yang ingin dicapai. Penelitian ini menggunakan konsep *push notification* yaitu sebagai dasar penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 3. 1 Metode Penelitian

### 3.2 Identifikasi Masalah

Tahapan ini merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan pada alur penelitian ini. Peneliti berfokus pada masalah yang terjadi pada aplikasi mobile Qungu. Dimana peneliti akan mencari penyebab *traction* atau aktivitas pengguna terus mengalami penurunan setiap waktu.

### 3.3 Studi Pustaka

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data user dan referensi yang tepat berupa jurnal, buku *e-book* yang terkait dengan proposal peneliti seperti landasan teori berupa *System Usability Scale*, *user experience*, *user interface*, *user persona*, *content marketing*.

### 3.4 Perumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah sebelumnya, maka dapat disimpulkan masalah yang terjadi ialah *traction* yang terus menurun sehingga diperlukannya optimasi dalam bentuk konten *marketing*.

### 3.5 User Interviews

Pada tahapan ini dilakukannya pengumpulan data lengkap dari pengguna aplikasi Qrungu untuk mendapatkan *behavior user*. Pengumpulan datanya berupa wawancara langsung kepada pengguna. Data yang dikumpulkan berupa umur, jenis kelamin, pekerjaan, hobby, dan kebiasaan, hal yang memotivasi menggunakan aplikasi, dan hal yang membuat frustrasi ketika menggunakan aplikasi Qrungu.

### 3.6 Membuat Persona Pengguna

Pada tahapan ini dilakukannya pembuatan persona user dari hasil interview berdasarkan nama dan foto, *behavior user*, demografis pengguna, kebutuhan dan tujuan pengguna dari produk.

### 3.7 Penyusunan Konten Marketing

Pada tahapan ini dilakukannya penyusunan *content writing* berdasarkan data persona yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Konten ini berupa kalimat singkat yang maksimal 100 karakter per kalimat yang digunakan untuk *push notification* keseluruh pengguna aplikasi Qrungu.

### 3.8 Implementasi

Dari *content marketing* yang telah disiapkan sebelumnya, maka selanjutnya akan diimplementasikan dengan memanfaatkan *push notification* yang akan dikirim berdasarkan data *persona user* dengan memperhatikan waktu yang tepat untuk melakukan *push notification*.

### 3.9 Pengujian SUS

Pada tahap ini dilakukan pengujian dengan metode SUS (*System Usability Scale*). SUS dilakukan untuk menguji apakah aplikasi tersebut memenuhi unsur seperti *usability* atau mungkin *User Experience* yang baik.

Pengujian menggunakan SUS ini memiliki 10 pertanyaan dan 5 jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. SUS





memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100 SUS (Sharfina & Santoso, 2016).

### 3.10 Kesimpulan dan Saran

Pada tahap kesimpulan dan saran ini berisi tentang hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan serta saran-saran yang dapat dijadikan sebagai panduan untuk penelitian selanjutnya.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan implementasi yang telah dilakukan berdasarkan data hasil kuisioner terhadap 20 responden dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut ini:

- Peningkatan *traction users* menggunakan implementasi *push notifications* terhitung mengalami peningkatan sebesar 193.3% terhitung 90 hari terakhir sejak 12 Mei kebelakang.



Gambar 6. 1 *Traction Users Qrungu*

- 3 indikasi yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:
  - User menggunakan sosial media bertujuan menghilangkan rasa kesepian dikala sendiri.
  - User ingin mencari teman baru untuk menjalin komunikasi.
  - User juga ingin memperluas koneksi khususnya di dunia maya menggunakan sosial media.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan 3 indikasi diatas ternyata tervalidasi dan merupakan hal yang mampu menarik kembali user agar kembali menggunakan aplikasi.

3. Berdasarkan pengujian SUS yang telah dilakukan implementasi *marketing content* menggunakan *push notifications* mendapatkan nilai skor yaitu sebesar 63 dan juga termasuk kedalam kategori “OK” berdasarkan parameter pengujian SUS.

#### 6.2 Saran

1. Pengujian agar dapat menggunakan selain SUS, karena SUS memiliki kelemahan yaitu tidak begitu spesifik yang menyebabkan skor pengujian rendah oleh pengguna atau responden.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada kasus aplikasi Qrungu ini terkait Analisa *usability* dari aplikasinya sendiri seperti evaluasi *usability*.

UIN SUSKA RIAU





## DAFTAR PUSTAKA

- Allen, C. D., Ballman, D., Begg, V., Miller-Jacobs, H. H., Muller, M., Nielsen, J., & Spool, J. (1993). User involvement in the design process: why, when & how? *Proceedings of the INTERACT'93 and CHI'93 Conference on Human Factors in Computing Systems*, 251–254. ACM.
- Bell, K. M., Bleau, D. N., & Davey, J. T. (2011, November 22). *Push notification service*. Google Patents.
- Booke, J. (1996). SUS-A quick and dirty usability scale. *Usability Evaluation in Industry*, 189(194), 4–7.
- Brüstel, J., Preuss, T., Schwenke, C., & Wieczorek, D. (2012). An Architecture for E-Government Social Web Applications. *2012 Sixth International Conference on Complex, Intelligent, and Software Intensive Systems*, 395–400. IEEE.
- Godwin-Jones, R. (2011). Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, 15(2), 2–11.
- Hansen, J., Sato, M., & Ruedy, R. (2012). Perception of climate change. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 109(37), E2415–E2423.
- James, G. J. (2002). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley, New Riders.
- Kindarto, A. (2010). *Efektif Blogging Dengan Aplikasi Facebook*. Elex Media Komputindo.
- KLI, A. D., & Prastowo, B. N. (2018). *STUDI PERBANDINGAN PUSH NOTIFICATION PADA APLIKASI WEB DAN APLIKASI ANDROID*. Universitas Gadjah Mada.
- Limandono, J. A. (2018). PENGARUH CONTENT MARKETING DAN EVENT MARKETING TERHADAP CUSTOMER ENGAGEMENT DENGAN SOSIAL MEDIA MARKETING SEBAGAI VARIABEL MODERASI DI PAKUWON CITY. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 5(1), 11.



- Limandono, J. A., & Dharmayanti, D. (2018). Pengaruh Content Marketing Dan Event Marketing Terhadap Customer Engagement Dengan Sosial Media Marketing Sebagai Variabel Moderasi Di Pakuwon City. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 3(1), 1–9.
- Morrison, L. G., Hargood, C., Pejovic, V., Geraghty, A. W. A., Lloyd, S., Goodman, N., ... Weal, M. J. (2017). The effect of timing and frequency of push notifications on usage of a smartphone-based stress management intervention: an exploratory trial. *PloS One*, 12(1), e0169162.
- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36–44.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual (Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*. Simbiosis Rekatama Media.
- Parra-López, E., Bulchand-Gidumal, J., Gutiérrez-Taño, D., & Díaz-Armas, R. (2011). Intentions to use social media in organizing and taking vacation trips. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 640–654.
- Rakestraw, T. L., Eunni, R. V., & Kasuganti, R. R. (2013). The mobile apps industry: A case study. *Journal of Business Cases and Applications*, 9, 1.
- Rowley, J. (2008). Understanding digital content marketing. *Journal of Marketing Management*, 24(5–6), 517–540.
- Sarfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the system usability scale (SUS). *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS)*, 145–148. IEEE.
- Teder, H. (2013). *Fundamental principles of general relativity theories: local and global aspects of gravitation and cosmology*. Springer Science & Business Media.
- Wehner, M., Truby, R. L., Fitzgerald, D. J., Mosadegh, B., Whitesides, G. M., Lewis, J. A., & Wood, R. J. (2016). An integrated design and fabrication strategy for entirely soft, autonomous robots. *Nature*, 536(7617), 451Brüstel,

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

J., Preuss, T., Schwenke, C., & Wieczorek, D. (2012). An Architecture for E-Government Social Web Applications. In *2012 Sixth International Conference on Complex, Intelligent, and Software Intensive Systems* (pp. 395–400). IEEE.

Fajri, A., & Salman, A. G. (2017). Reference to healthy food menu on iOS platform. *Library Hi Tech News*, 34(6), 23–24.

Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques*. John Wiley & Sons.

Hansen, J., Sato, M., & Ruedy, R. (2012). Perception of climate change. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 109(37), E2415–E2423.

Kindarto, A. (2010). *Efektif Blogging Dengan Aplikasi Facebook*. Elex Media Komputindo.

Limandono, J. A. (2018). Pengaruh Content Marketing Dan Event Marketing Terhadap Customer Engagement Dengan Sosial Media Marketing Sebagai Variabel Moderasi Di Pakuwon City. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 5(1), 11.

Limandono, J. A., & Dharmayanti, D. (2018). Pengaruh Content Marketing Dan Event Marketing Terhadap Customer Engagement Dengan Sosial Media Marketing Sebagai Variabel Moderasi Di Pakuwon City. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 3(1), 1–9.

Morrison, L. G., Hargood, C., Pejovic, V., Geraghty, A. W. A., Lloyd, S., Goodman, N., ... Weal, M. J. (2017). The effect of timing and frequency of push notifications on usage of a smartphone-based stress management intervention: an exploratory trial. *PloS One*, 12(1), e0169162.

Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36–44.

Parra-López, E., Bulchand-Gidumal, J., Gutiérrez-Taño, D., & Díaz-Armas, R. (2011). Intentions to use social media in organizing and taking vacation trips. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 640–654.





Treder, H. (2013). *Fundamental principles of general relativity theories: local and global aspects of gravitation and cosmology*. Springer Science & Business Media.

Vehner, M., Truby, R. L., Fitzgerald, D. J., Mosadegh, B., Whitesides, G. M., Lewis, J. A., & Wood, R. J. (2016). An integrated design and fabrication strategy for entirely soft, autonomous robots. *Nature*, 536(7617), 451.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## LAMPIRAN A

### TRACTION APLIKASI QRUNGU JANUARI HINGGA MARET 2019

Capaian milk UN Suska Riau	Januari		Februari		Maret	
	Monthly	261	Monthly	49	Monthly	35
	Weekly	51	Weekly	17	Weekly	16
	Daily	21	Daily	8	Daily	4
	Installed	54	Installed	32	Installed	29
	Story	47	Story	22	Story	20
	Conversation	81	Conversation	13	Conversation	19

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

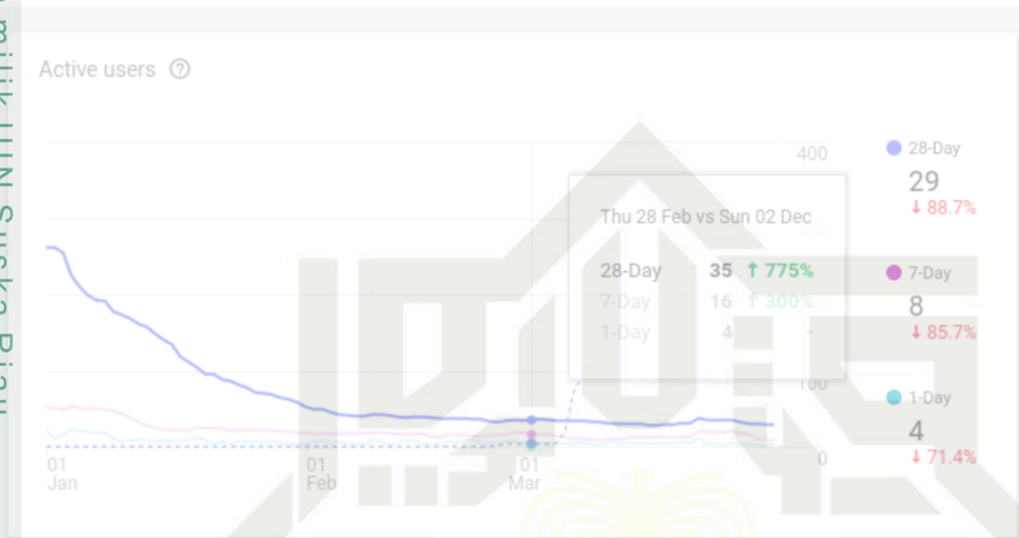


# Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

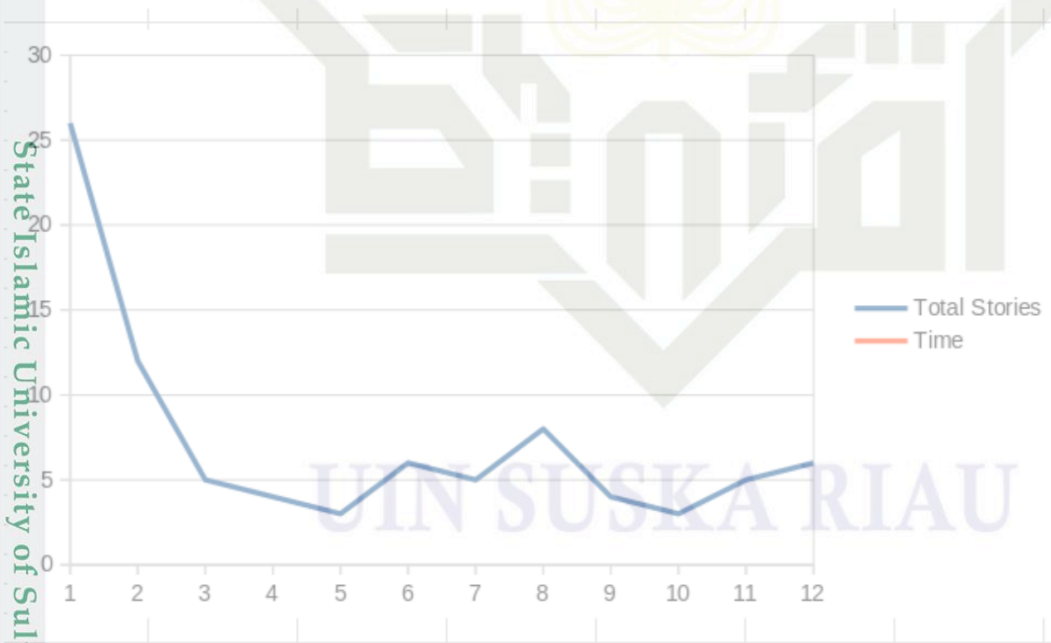
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN B

### GRAFIK PERTUMBUHAN APLIKASI QRUNGU



Grafik pengguna aktif Qrungu dari januari hingga maret 2019

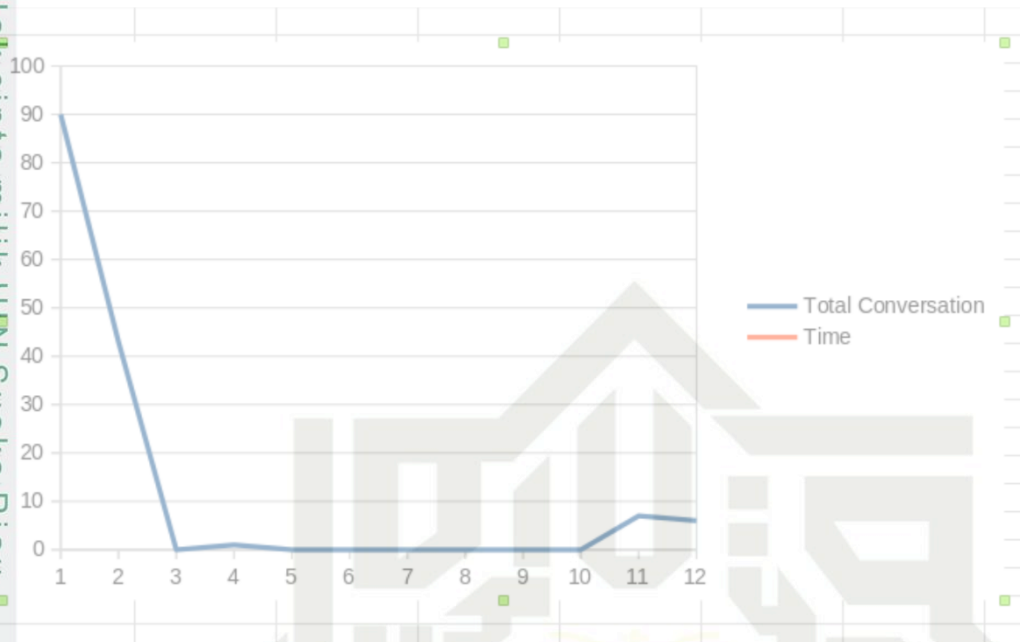


Grafik jumlah story dari januari hingga maret 2019



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Grafik jumlah percakapan dari januari hingga maret 2019



Grafik total install Apps Qrungu dari januari hingga maret 2019.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN C

### LEMBAR KUESIONER *USABILITY*

#### 1. Responden 1

Nama responden : Surya dharma

Usia : 24

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

#### Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

	STS	TS	RG	ST	SS
a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
h. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

**2. Responden 2**

Nama responden : Basiruddin Rambe

Usia : 25

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
				√
1	2	3	4	5

b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

			√	
1	2	3	4	5

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

				√
1	2	3	4	5

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

√				
1	2	3	4	5

e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

				√
1	2	3	4	5

f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).

	√			
1	2	3	4	5





**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

				√
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

√				
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

				√
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

**3. Responden 3**

Nama responden : Muhammad Asyura

Usia : 25

Jenis Kelamin : Laki-laki

**Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.**

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
		√		
1	2	3	4	5

b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

			√	
1	2	3	4	5

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

	√			
1	2	3	4	5



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

			√	
1	2	3	4	5

f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).

			√	
1	2	3	4	5

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

		√		
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

			√	
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

		√		
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

				√
1	2	3	4	5

**4. Responden 4**

Nama responden : Catur Prasetyo

Usia : 26

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

Ragu

SS : Setuju

SS : Sangat Setuju

a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
			√	
1	2	3	4	5



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

	√			
1	2	3	4	5

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

			√	
1	2	3	4	5

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

√				
1	2	3	4	5

e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

			√	
1	2	3	4	5

f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).

	√			
1	2	3	4	5

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

		√		
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

√				
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

	√			
1	2	3	4	5

**5. Responden 5**

Nama responden : Feri Ramadhan

Usia : 24

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-





ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

- Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
- Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
- Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
- Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
- Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
- Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
- Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
- Saya merasa sistem ini membingungkan.
- Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
- Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

STS	TS	RG	ST	SS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

**6. Responden 6**

Nama responden : Panca Kardinata  
 Usia : 23  
 Jenis Kelamin : Laki-laki



Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1	2	3	4	5



## 7. Responden 7

Nama responden : Deni Saputra

Usia : 25

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

### Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

SS : Setuju

SS : Sangat Setuju

	STS	TS	RG	ST	SS
a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan sistem ini.

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

1	2	3	4	5
			√	
1	2	3	4	5

#### 8. Responden 8

Nama responden : Abel Chaniago

Usia : 25

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

#### Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju  
ragu

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

	STS	TS	RG	ST	SS
a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.				√	
	1	2	3	4	5
b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.		√			
	1	2	3	4	5
c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.				√	
	1	2	3	4	5
d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	√				
	1	2	3	4	5
e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.				√	
	1	2	3	4	5
f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).			√		
	1	2	3	4	5



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

			√	
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

	√			
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

				√
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

				√
1	2	3	4	5

**9. Responden 9**

Nama responden : Ari Saputra

Usia : 26

Jenis Kelamin : Laki - Laki

**Jawabanlah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.**

**Keterangan:**

**STS** : Sangat Tidak Setuju

**TS** : Tidak Setuju

**RG** : Ragu-

ragu

**S** : Setuju

**SS** : Sangat Setuju

a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
		√		
1	2	3	4	5

b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

	√			
1	2	3	4	5

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

			√	
1	2	3	4	5

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

	√			
1	2	3	4	5



- e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
- f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
- g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
- h. Saya merasa sistem ini membingungkan.
- i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
- j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

		√		
1	2	3	4	5

	√			
1	2	3	4	5

				√
1	2	3	4	5

		√		
1	2	3	4	5

			√	
1	2	3	4	5

			√	
1	2	3	4	5

### 10. Responden 10

Nama responden : Eko Saputra

Usia : 24

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

#### Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

- a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
- b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

STS	TS	RG	ST	SS
		√		
1	2	3	4	5

				√
1	2	3	4	5



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

				√
1	2	3	4	5

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

√				
1	2	3	4	5

e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

				√
1	2	3	4	5

f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).

		√		
1	2	3	4	5

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

				√
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

√				
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

**11. Reponden 11**

Nama responden : Elsa Dwi Mahyuri

Usia : 24

Jenis Kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

S : Setuju

SS : Sangat Setuju





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
- Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.
- Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
- Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.
- Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.
- Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).
- Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
- Saya merasa sistem ini membingungkan.
- Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
- Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

STS	TS	RG	ST	SS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	2	3	4	5

**12. Responden 12**

Nama responden : Jelita Sari

Usia : 25

Jenis Kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.



**Keterangan:**

**STS** : Sangat Tidak Setuju

**TS** : Tidak Setuju

**RG** : Ragu-

ragu

**S** : Setuju

**SS** : Sangat Setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	STS	TS	RG	ST	SS
a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
h. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5



### 13. Responden 13

Nama responden : Ira Marianti  
Usia : 24  
Jenis Kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

#### Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

SS : Setuju

SS : Sangat Setuju

	STS	TS	RG	ST	SS
a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
h. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

**14. Responden 14**

Nama responden : Listari

Usia : 23

Jenis Kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

**STS** : Sangat Tidak Setuju

**TS** : Tidak Setuju

**RG** : Ragu-ragu

**ST** : Setuju

**SS** : Sangat Setuju

a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
		√		
1	2	3	4	5

b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

		√		
1	2	3	4	5

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

			√	
1	2	3	4	5

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

		√		
1	2	3	4	5

e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

			√	
1	2	3	4	5

f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).

	√			
1	2	3	4	5





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Diarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

				√
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

				√
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

		√		
1	2	3	4	5

### 15. Responden 15

Nama responden : Nurfadilah

Usia : 25

Jenis Kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

#### Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
			√	
1	2	3	4	5

b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

		√		
1	2	3	4	5

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

			√	
1	2	3	4	5

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

		√		
1	2	3	4	5



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

			√	
1	2	3	4	5

f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).

		√		
1	2	3	4	5

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

				√
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

				√
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

## 16. Reponden 16

Nama responden : Putri Lestari

Usia : 24

Jenis Kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

### Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

STS	TS	RG	ST	SS
				√
1	2	3	4	5

b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

√				
1	2	3	4	5



**Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

				√
1	2	3	4	5

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

	√			
1	2	3	4	5

e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

			√	
1	2	3	4	5

f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).

	√			
1	2	3	4	5

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

				√
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

	√			
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

**17. Responden 17**

Nama responden : Sry Fadila

Usia : 25

Jenis Kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

STS TS RG ST SS



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.

			√	
1	2	3	4	5

b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.

		√		
1	2	3	4	5

c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.

			√	
1	2	3	4	5

d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.

		√		
1	2	3	4	5

e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.

			√	
1	2	3	4	5

f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).

		√		
1	2	3	4	5

g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

				√
1	2	3	4	5

h. Saya merasa sistem ini membingungkan.

				√
1	2	3	4	5

i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

		√		
1	2	3	4	5

#### 18. Responden 18

Nama responden : Yuliani Safitri

Usia : 25

Jenis Kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (√) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-





ragu

SS : Setuju

SS : Sangat Setuju

#### Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	STS	TS	RG	ST	SS
a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

#### 19. Reponden 19

Nama responden : Monika Indah

Usia : 25

Jenis Kelamin : Perempuan



Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

ragu

ST : Setuju

SS : Sangat Setuju

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	STS	TS	RG	ST	SS
a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**20. Responden 20**



Nama responden : Nining Chayati  
 Usia : 23  
 Jenis Kelamin : Perempuan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RG : Ragu-

Setuju

SS : Sangat Setuju

	STS	TS	RG	ST	SS
a. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
b. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
c. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
d. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
e. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
f. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
g. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
h. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5



- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- i. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.
- j. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.

			√	
1	2	3	4	5

			√	
1	2	3	4	5

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Informasi Personal



Nama	Ilham Akbar
Tempat, Tgl Lahir	Pulau Kijang, 19 April 1995
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Agama	Islam
Alamat	Jl. Saiyo No 20 Pekanbaru
Nama Ayah	H. Abbas. T
Nama Ibu	Sitti Rahmah
Anak ke	Keenam dari 6 saudara
Email	<a href="mailto:Ilham.akbar@students.uin-suska.ac.id">Ilham.akbar@students.uin-suska.ac.id</a>
No. HP	+62 823 8886 6495
Kebangsaan	WNI

### Riwayat Pendidikan

2001-2007	MI DDI Pulau Kijang, Riau
2007-2009	SMP N 1 RETEH Pulau Kijang, Riau
2010-2013	SMA N 1 RETEH Pulau Kijang, Riau
2013-2021	Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.